



PROGRAMMA DEL CORSO
ANNO ACCADEMICO 2016 - 2017

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CREDITI
TEORIE E TECNICHE DELL'INTERAZIONE	DOMENICO QUARANTA	8

OBIETTIVI

Il corso di "Teorie e tecniche dell'interazione" si sofferma sulla forma interattiva per eccellenza espressa dai media digitali: il videogioco. Saranno affrontate le forme principali in cui si è declinato il fenomeno della Game Art negli ultimi vent'anni: dal machinima agli art game, dalla manipolazione e l'hacking di hardware e software alla performance. Gli studenti saranno invitati a sperimentare queste forme nello sviluppo di elaborati pratici. L'obiettivo teorico del corso è lo sviluppo di una conoscenza approfondita delle intersezioni tra storia del videogioco e storia dell'arte. L'obiettivo pratico è l'acquisizione di una buona familiarità con pratiche derivate e di remix, e della consapevolezza di agire non come utenti passivi dei media interattivi, ma come attori consapevoli di pratiche transmediali.

**CONTENUTI E TEMATICHE
MODALITÀ DELLA DIDATTICA**

A partire dalla metà degli anni Novanta, l'arte contemporanea e la media art hanno preso progressiva coscienza dell'ingresso della forma videoludica tra i linguaggi della contemporaneità e del suo crescente impatto sulla cultura del nostro tempo. Se inizialmente l'arte si è relazionata al videogioco soprattutto in termini di appropriazione pop (si pensi ai video e alle stampe "after videogames" di Miltos Manetas, o a lavori di montaggio come *She Puppet* di Peggy Ahwesh), negli anni successivi le possibilità si sono progressivamente ampliate grazie all'intersezione delle pratiche artistiche con le forme dell'hacking, le pratiche della scena demo e del retrogaming; il rilascio di software per la manipolazione dei videogiochi commerciali e di strumenti open source per lo sviluppo di nuovi giochi; la nascita dell'online gaming e dei mondi virtuali.

Il corso di Teorie e tecniche dell'interazione seguirà questi sviluppi nel loro sviluppo diacronico e nella loro ricca fenomenologia, alternando momenti di lezione teorica con altri di pratica laboratoriale in cui gli studenti saranno invitati a sperimentare con le pratiche illustrate a lezione.

Lezioni teoriche.

Visione e discussione di materiali audiovisivi e multimediali (dvd, siti, cd-rom, ecc.).

Laboratorio

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

Bibliografia obbligatoria:

Domenico Quaranta, Matteo Bittanti (a cura di), *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Milano 2006 (estratti)

Dispensa del corso (disponibile sul sito del docente, all'indirizzo <http://domenicoquaranta.com/>)

Ulteriore bibliografia di riferimento sarà indicata durante il corso.

MODALITÀ DI COMPILAZIONE TESINA

Il corso prevede non la stesura di una tesina teorica, ma lo sviluppo di un elaborato pratico, secondo le modalità indicate a lezione.

RICEVIMENTO

Dopo lezione, nei giorni della didattica

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Prima lezione (11 gennaio 2017, 9.00 – 13.00)